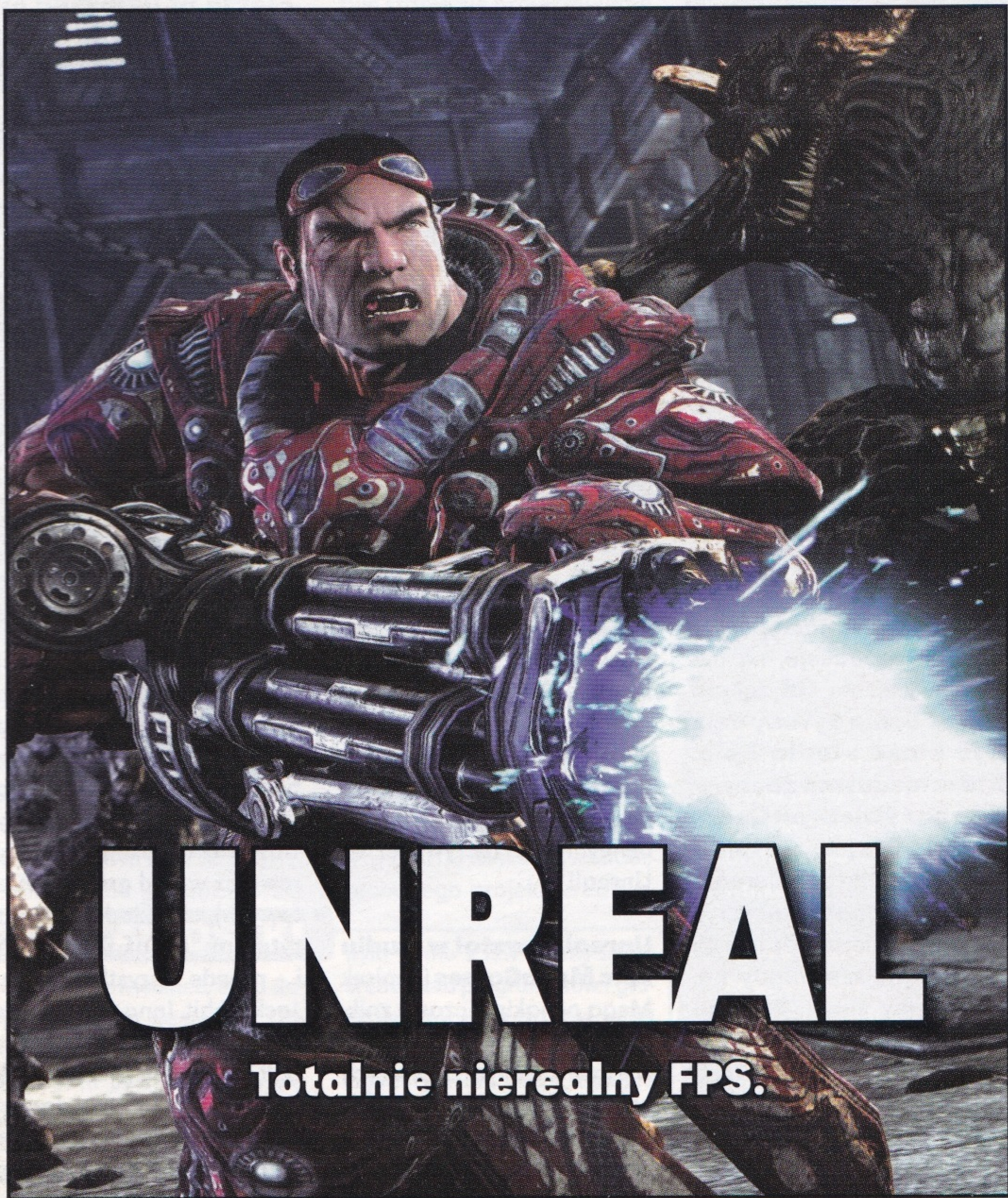
CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #21

Absolutna klasyka gatunku.



Nierealna historia

Są takie tytuły, których dzieje to równocześnie duży, ważny kawałek historii gier komputerowych. Trudno o lepszy przykład na potwierdzenie tej tezy niż Unreal.


Ten zamek to jedyne, co pozostało po pierwotnym pomyśle na Unreala...

Kiedy zaczyna się tekst takim poważnym twierdzeniem, warto od razu podać dowody na jego prawdziwość – inaczej czytelnicy są gotowi uznać cię za szarlatana. W tym wypadku będzie to bardzo proste, bowiem Unreal to jeden z ważniejszych tytułów w historii, a jego znaczenie dla branży i wpływ, jaki wywarł na inne, następujące po nim produkcje, są nie do przecenienia. **Gdyby nie ten FPS, nie byłoby dziś być może studia Epic, które niedawno zachwyciło nas świetnym Gears of War.** Bez jednej z kontynuacji Unreala popularność sieciówek mogłaby obecnie być dużo mniejsza. Co jednak najistotniejsze: nigdy nie powstałby silnik, którego kolejne edycje od lat są wykorzystywane w największych hitach. Można powiedzieć, że tytuł gry, od której wszystko się zaczęło, okazał się więcej niż proroczy. Gdyby dziesięć lat temu ktoś powiedział jej twórcom, jak ważny będzie projekt, któremu poświęcili wiele zarwanych nocy, zapewne zakrzyknęliby: To nierzeczywiste! It's Unreal!

Unreal powstał w studiu Epic MegaGames (dopisek Mega po jakimś czasie zniknął z nazwy), w drugiej połowie lat 90. jednym z większych zajmujących się grami dystrybuowanymi w postaci shareware (czyli: dostajesz za darmo kilka etapów, a jeśli chcesz więcej, musisz zapłacić). Swoją pozycję Epic zawdzięczało dwuwymiarowym platformówkom (ten zapomniany już dziś gatunek był wówczas bardzo popularny, również wśród graczy PeCetowych), a dokładniej dwóm tytułom: Jill of the Jungle i – przede wszystkim – Jazz Jackrabbit. Inną przebojową produkcją firmy był Epic Pinball, stworzony przez projektanta o nazwisku James Schmalz, który pracował na dwa fronty: z jednej strony

wspierał Epic Games, z drugiej zaś startował ze swoim własnym studiem o nazwie Digital Extremes. Co ciekawe, to właśnie on wpadł na pomysł, który po wielu przemianach i perypetiach przybrał formę gry Unreal.

Na początku ta przełomowa produkcja była... symulatorem latającego „czegoś", które to „coś" miało fruwać labiryntami zapełnionymi wrogimi robotami. Ze swoim pomysłem Schmalz postanowił zaznajomić kumpla z Epic Games, Cliffa Bleszinskiego, któremu tak spodobało się pierwsze technologiczne demo, że postanowił pomóc w dalszych pracach. Choć trudno w to uwierzyć, potencjał wymyślonej przez Schmalza gry dostrzegł również Tim Sweeney, twórca Epic Games, który obiecał koledze, że zrobi edytor, dzięki któremu łatwe stanie się projektowanie poziomów do tej hipotetycznej produkcji. Wydarzenia te miały miejsce na przełomie 1994 i 1995 roku, kiedy wszyscy „prawdziwi gracze" spędzali noce i dnie z Doomem i czekali na Quake'a, więc Schmalz liczył na to, że ze względu na większą swobodę ruchu jego projekt, zrealizo-



Przykro mi, toaleta jest zajęta...

CIEKAWOSTKI

Trudno powiedzieć, skąd dokładnie wzięła się nazwa „Unreal" – twórcy gry twierdzą, że po prostu pewnego dnia się „przyplątała" i już została. Podejrzliwi internauci uważają jednak, że inspiracją dla niej było demo z tzw. sceny (czyli środowiska programistów i grafików, którzy przygotowywali krótkie, obliczane w czasie rzeczywistym animacje, będące dowodem ich umiejętności), zatytułowane właśnie Unreal, a stworzone przez grupę Futu-

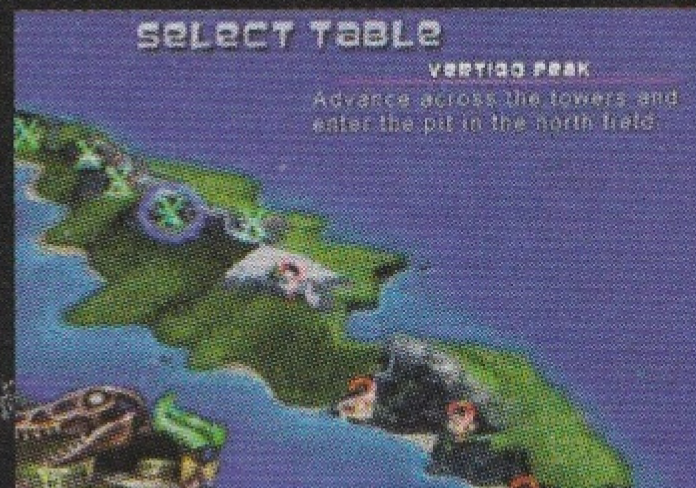
To ci silnik!

W ciągu ostatnich dziesięciu lat Unreal Engine puścił w ruch ponad setkę gier. Spośród nich wybraliśmy te najciekawsze i najważniejsze (bez tytułów z serii Unreal).

UNREAL ENGINE 1

Przełom – pierwszy silnik, który integrował rendering, wykrywanie kolizji obiektów, algorytmy AI i protokoły sieciowe.

Adventure Pinball: Forgotten Island (2001)



Dowód na uniwersalność silniczka stworzonego przez Tima Sweeneya – równie dobrze poradził sobie z FPS-ami, jak i... tym nietypowym flipperem.

Deus Ex (2000)

Hybryda shootera i erpega, stworzona przez Warrena Spectora, projektanta m.in. serii Ultima Underworld, chwalona za wielowątkowość.

Harry Potter i Kamień Filozoficzny (2001)

Także nastoletni czarodziej skorzystał z mocy Unreal Engine. Zarówno tę, jak i kolejną grę z Harrym (...and the Chamber of Secrets) napędzał silnik autorstwa Epic Games.

UNREAL ENGINE 2

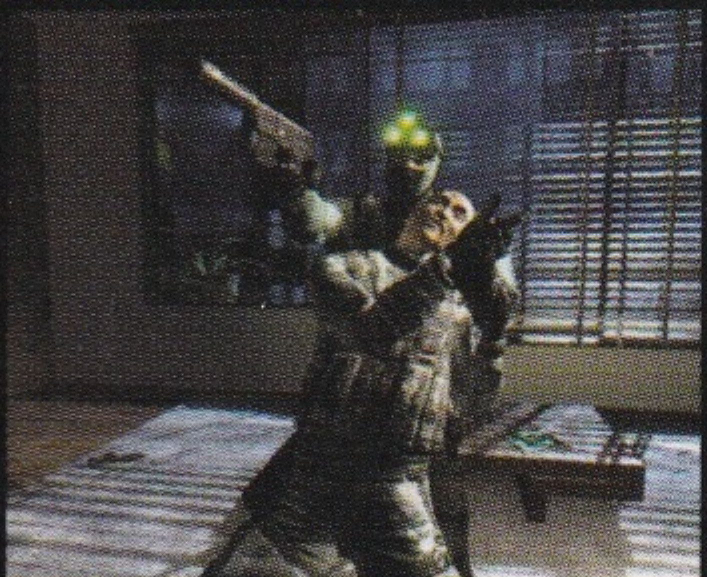
Napisany od podstaw silnik, do którego „doszyto" później model fizyki Karma (do postaci i pojazdów) oraz nową wersję edytora.

SWAT 4 **(2005)**



Taktyczny shooter stworzony przez Irrational Games. Doceniony za realizm lokacji, w dużej części będący zasługą drugiej generacji silnika Unreal.

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory **(2005)**



Unreal Engine potrafi poruszyć nie tylko FPS-y – również pełen cieni i mrocznych zakamarków świat Sama Fishera kręci się wokół kodu z Epic Games.

Lineage II **(2007)**

Jeśli ktoś potrzebuje jeszcze dowodów na uniwersalność silnika, powinien przyjrzeć się temu sieciowemu erpegowi, który święci triumfy w Azji. Nad nim też unosi się duch Unreala.



Uciekaj! Goni cię jakiś zielony świntuch!

wany w podobnej oprawie graficznej, zwróci uwagę pasjonatów komputerowej rozrywki.

Kaprys losu sprawił jednak, że w finalnej, wydanej w maju 1998 roku wersji Unreala owej swobody i fruwania „czymś" nie było, a sama **gra okazała się normalnym FPS-em, z bohaterem twardo stąpającym po ziemi.** Tymczasem to, co było w niej najbardziej wyjątkowe, to... właśnie grafika, na swoje czasy absolutnie przełomowa. Jedyne, co pozostało z pierwszego pomysłu, to ekran początkowy, na którym kamera przelatuje nad zamkiem zbudowanym przez Nali, jedną z ras kosmitów występujących w grze.

Bohaterem Unreala jest... kryminalista, pasażer statku więziennego NC114-85EKLS Vortex Rikers, który rozbija się na powierzchni planety Na Pali. Zamieszkuje ją pokojowo nastawiona do innych gatunków rasa czterorękich humanoidów o nazwie Nali. Za swój pacyfizm stworzenia zostały ukarane w okrutny sposób: nie potrafiły sprzeciwić się inwazji i okupacji Imperium

re Crew. Dla ciekawskich: można je obejrzeć na serwisie YouTube. Znajdziesz tam również inne demo tej samej ekipy, jedno z najsłynniejszych w historii: Second Reality.

Według pierwszych projektów Unreal miał wyglądać trochę inaczej i oferować nieco inne mechanizmy rozgrywki. Na pewnym etapie prac twórcy przewidywali na przykład możliwość transformacji głównego bohatera w cztery postacie o różnych cechach i umiejętnościach. Innym bar-

Skaarj, którego są obecnie niewolnikami. Imperium to koalicja kosmitów, która swoją nazwę (Skaarj) zawdzięcza agresywnemu rodzajowi istot podobnych nieco do gadów. Tego wszystkiego dowiadujesz się w trakcie rozgrywki, bowiem zaraz po katastrofie bohater nie wie nic o miejscu, w które trafił. Robi więc to, co zrobiłby każdy na jego miejscu: wydostaje się z wraku statku i wyrusza przed siebie, szukając sposobu ucieczki.

To podróż, którą trudno będzie mu zapomnieć – tak samo zresztą, jak i każdemu graczowi, który wraz z więźniem numer 849 przemierzał niezwykłe krajobrazy planety Na Pali. Choć uważa się, że to Half-Life zrewolucjonizował sposób opowiadania historii w FPS-ach i wprowadził do tego gatunku rozbudowane filmowe scenariusze, właściwie to samo można by powiedzieć o wydanym kilka miesięcy wcześniej Unrealu. **W obcym dla siebie świecie bohater odkrywa smutny los rasy Nali.** Poziom jej rozwoju technologicznego przyrównać można do ziemskiego średniowiecza, a jej religijne wierzenia mówią o nadejściu proroka mającego wyzwolić ją spod nie-

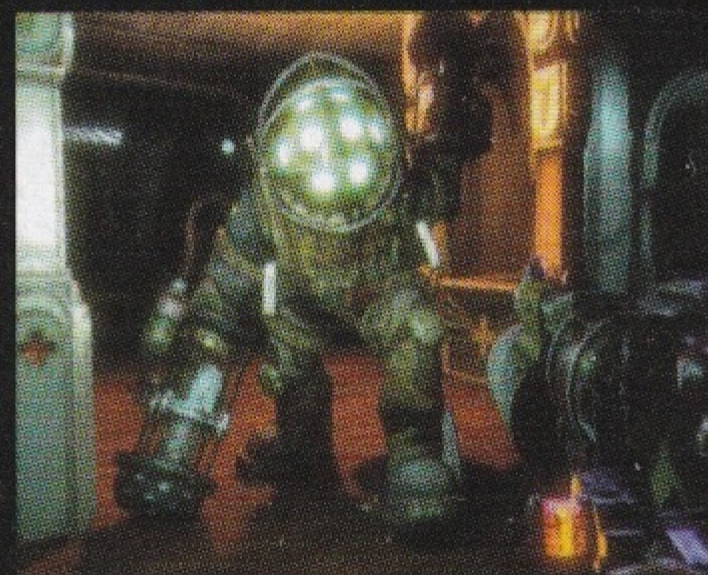


Siemasz, Vanilla. Znam twój kawałek, „Ajs, ajs, bejbi"!

UNREAL ENGINE 3

Najnowsza generacja silnika Unreal, obsługuje efekty z pakietów DX9 i DX10, m.in. HDRR, dynamiczne cienie itd.

BioShock **(2007)**



Silnik Epic Games sprawdza się równie dobrze nad, jak i pod powierzchnią wody. Najlepszy dowód: podmorskie miasto Rapture z gry studia Irrational Games.

John Woo presents Stranglehold **(2007)**



„Filmowe" możliwości silniczka docenił sam John Woo, mistrz kina akcji z Hongkongu.

dzo ciekawym pomysłem, który nie doczekał się realizacji, było wprowadzenie do rozgrywek w sieci tworzonych przez graczy aren, pomiędzy którymi można by było się przemieszczać przy użyciu specjalnych teleportów. Szczególnie ta druga opcja byłaby rewolucyjna – nawet dziś!

Kilka lat temu dużo się mówiło na temat analogii między grą Unreal a filmem „Avatar", wymarzonym projektem Jamesa Camerona (twórcy „Aliens" i... „Titanica"), którego – jak się zdawało – reżyser miał nigdy nie zrealizować, a do którego scenariusz napisał pod koniec lat dziewięćdziesiątych XX wieku. Choć winę za większość bardzo zbliżonych pomysłów (podobny wygląd kosmitów, pokrewne nazwy statków

woli okupantów. Przypadkiem – czy na pewno? – staje się nim bohater gry, który w spektakularnym finale na pokładzie statku matki pokonuje królową Skaarj.

Jednak nie tylko scenariusz stanowi o sile Unreala. To produkcja, w której sporo było pomysłów absolutnie nowatorskich; inne zaś właśnie tu zostały wykonane lepiej niż we wszystkich wcześniejszych tytułach. Duża w tym zasługa wyjątkowego podejścia do projektowania gier: choć trzon ekipy Epic Games stacjonował w siedzibie firmy w Rockville w stanie Maryland, wiele kluczowych dla jej powstania osób znajdowało się w innych zakątkach kuli ziemskiej. James Schmalz pracował w swoim studiu w Kanadzie, Cliff Bleszinski byczył się w Kalifornii, a pozostali członkowie zespołu byli rozrzuceni po Ameryce i Europie. Każdy z nich chciał zaskoczyć kolegów własnym rewolucyjnym pomysłem, każdy chciał dodać coś od siebie – i to właśnie dlatego Unreal pełen jest nowatorskich rozwiązań. Przy okazji warto dodać, że w efekcie takiego podejścia do projektowania gry długość kodu, liczba grafik, poziomów, broni itd. stworzonych przez ekipę Epic Games wystarczyłyby na zmontowanie dwóch lub nawet trzech produkcji o podobnych rozmiarach!

Przejdźmy jednak do konkretów. **Czym Unreal zaskoczył graczy?** Z perspektywy czasu najważniejsze okazały się następujące jego elementy: engine generujący grafikę o niespotykanej wcześniej jakości; olbrzymie, bardzo rozległe, a przy tym „żyjące" poziomy; nowatorskie podejście do tematu sztucznej inteligencji oraz otwarta struktura gry i edytor, dzięki któremu fani mogli samodzielnie tworzyć różne jej modyfikacje. To rzeczy, które dziś są w wielu produkcjach normą, ale w 1998 roku były prawdziwym przełomem.

Silnik graficzny, który napędzał grę studia Epic, odziedziczył po niej nazwę i do dziś znany jest po prostu jako Unreal Engine (dodatkowo podaje się cyfrę, która określa kolejne jego generacje). Największym konkurentem Unreala pod względem oprawy wizualnej był w 1998 roku Quake II, ale dzieło zespołu Tima Sweeneya w wie-


Nigdzie nie ma? Cholera, jak teraz dostaniemy się bez kluczy do domu?

kosmicznych czy postaci) można zrzucić na przypadek, fani FPS-a studia Epic Games bez oporów oskarżali filmowca o plagiat. Ciekawe, co będzie się działo w 2009 roku, kiedy „Avatar" ujrzy jednak światło dzienne...

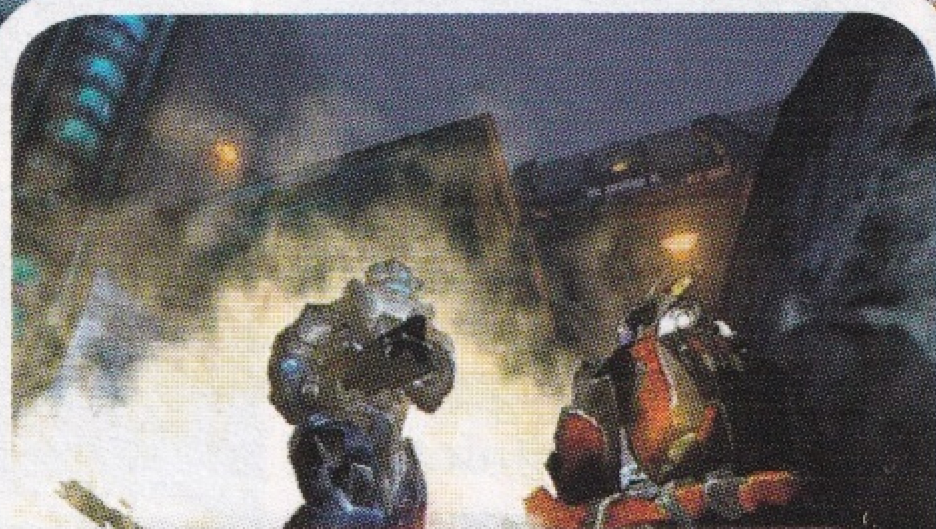
Jeśli posiadasz płytę z oryginalną grą Unreal, być może nie wiesz nawet, że znajduje się na niej kompletna ścieżka dźwiękowa do tego tytułu – tyle tylko, że zapisana w formacie UMX, który popularny był przede wszystkim wśród użytkowników komputera Amiga. Dlatego by posłuchać muzyki z gry, musisz zainstalować specjalny odtwarzacz, który obsługuje pliki tego typu – np. MODPlug Player (http://www.modplug.com) lub UMX Player (poszukaj go na stronie

lu elementach go przewyższało. To tu po raz pierwszy pojawiło się generowane dynamicznie KOLOROWE oświetlenie oraz efekt „volumetric lighting", który pozwala na pokazanie realistycznie wyglądających (bo we właściwy sposób oświetlonych) mgły czy dymu. Dodatkowo Unreal Engine udostępniał te i inne zaawansowane jak na tamte czasy opcje, kiedy obraz generowany był zarówno na komputerze wyposażonym w akcelerator grafiki trójwymiarowej (np. Voodoo, praprzodka dzisiejszych kart GeForce czy Radeon), jak i na takim, który tego ówczesnego cudu techniki nie posiadał. Również pod tym względem Quake II był słabszy.

Kolejna „rewolucja" Unreala to otwarte poziomy, nieograniczone ścianami korytarzy. Wielu programistów uważało wtedy, że ich stworzenie na ówczesne komputery jest po prostu niemożliwe. Ludzie z Epic Games dokonali niemożliwego, a żeby jeszcze bardziej „pognębić" rywali, zapełnili te lokacje małymi żyjątkami, które są do gracza i jego przeciwników nastawione neutralnie, a jedynym ich przeznaczeniem jest po prostu kicanie na mapach.



Unreal II oferował grafikę dużo bardziej przyjemną dla oka...



Jest nas dwóch, jesteśmy sami... Może się zaprzyjaźnimy?

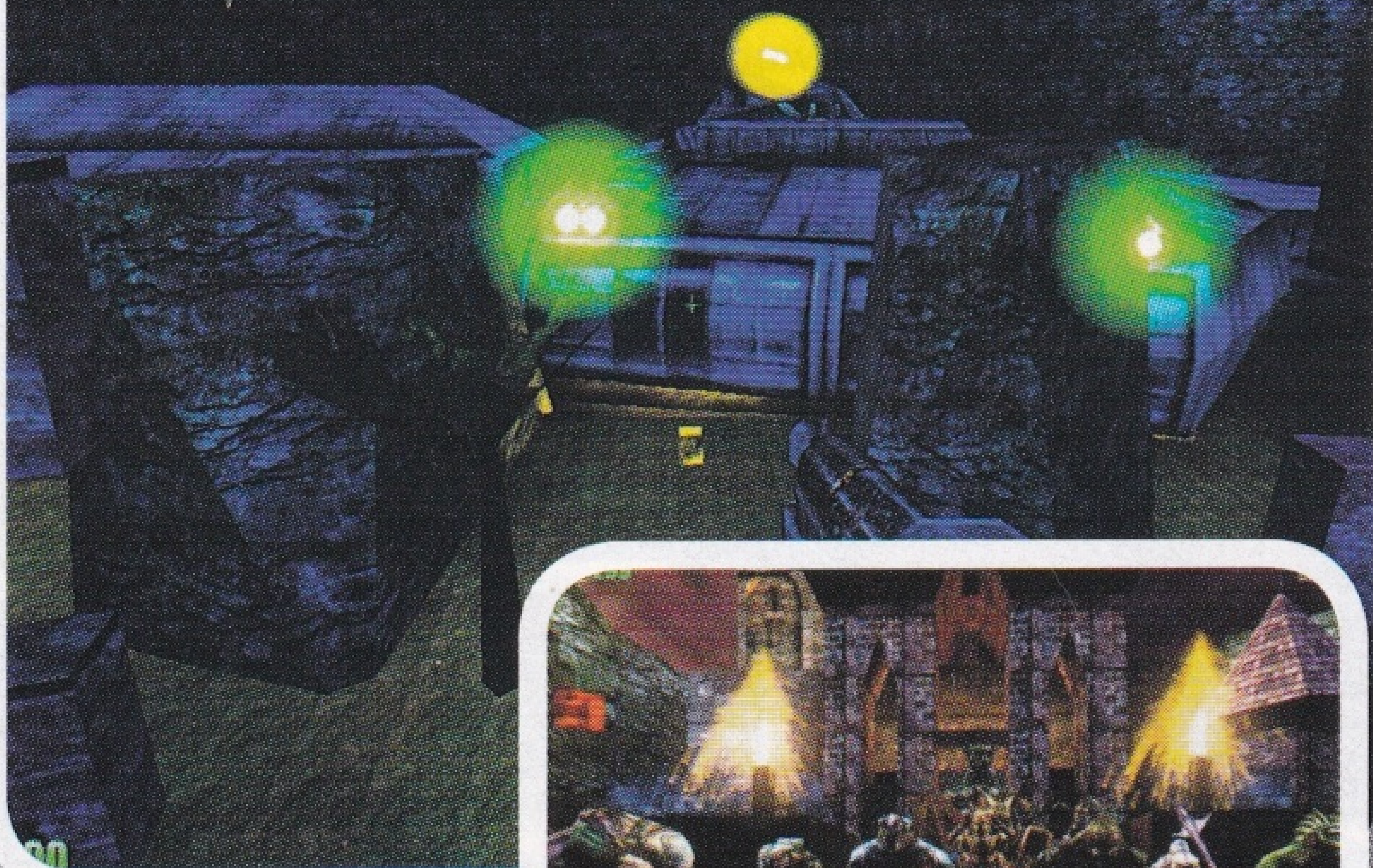


Co tak wrzeszczysz, przecież słyszę!

http://modsquad.beyondunreal.com).

W Unreal II ukryty jest bardzo specyficzny tzw. „easter egg", czyli dowcipny sekret, którego odkrycie wymaga wykonania pewnych, znanych tylko wtajemniczonym czynności. W tym wypadku należy uruchomić grę, włączyć konsolę i wpisać sekwencję „open atlantis?mission completed=83". Co się wtedy stanie? Zobaczysz grupę śmiesznych kosmicznych stworków tańczących do dźwięków tematu przewodniego produkcji!

Główny bohater Unreal II, John Dalton, zawdzięcza swoje nazwisko Scottowi Daltonowi, jednemu z twórców gry. Początkowo było ono tylko oznaczeniem roboczym, ponieważ jednak nikt nie wpadł na lepszy pomysł, ostatecznie pozostało ono niezmienione.



Kolorowe oświetlenie – przed Unrealem tego nie było.



Drużyna pierścienia?



Gdzie zaglądasz? Zamknięte!



Co tam, panie, w polityce?

Możliwości silniczka doskonale wykorzystali graficy, projektując poziomy zapierające dech w piersiach, np. potężną, sięgającą chmur wieżę Sunspire albo zawieszone na niebie wysepki, gdzie na jednej z nich stoi zamek znany z animacji początkowej. To robiło wrażenie...

UnrealEd, edytor umożliwiający „grzebanie" w grze, także był nowością. Wcześniej gracze, którzy chcieli pozmieniać coś w swoich ulubionych tytułach – a dawno, dawno, dawno temu było ich naprawdę wielu – musieli znać się na programowaniu i hackingu. Edytor zaprojektowany przez Tima Sweeneya znacznie ułatwiał tego typu zabawę, nawet mimo że wciąż było to narzędzie zbyt skomplikowane dla zupełnych laików. To UnrealEd rozpoczął modę na modyfikacje do popularnych gier, która trwa do dziś – czego najlepszym dowodem jest bogata zawartość strony internetowej www.moddb.com.

Ostatnia z wielkich innowacji Unreala dotyczy sztucznej inteligencji przeciwników. Nierzeczywisty był pierwszą komercyjną produkcją, w której zastosowano boty, czyli wrogów sterowanych przez komputer, którzy swoim zachowaniem symulują ludzkie reakcje. Odpowiedzialny za nie jest Steven Polge, amator przerabiania gier, który zasłynął wcześniej Reaper Botem, programikiem zarządzającym poczynaniami przeciwników w Quake II. Twórcy Unreala wpadli jednak na pomysł genialny w swojej prostocie: algorytmy botów wykorzystali również dla wrogów pojawiających się

w trakcie kampanii dla jednego gracza. To nadało ich zachowaniom niezwykły realizm: potrafili unikać pocisków bohatera, otaczać go itd.

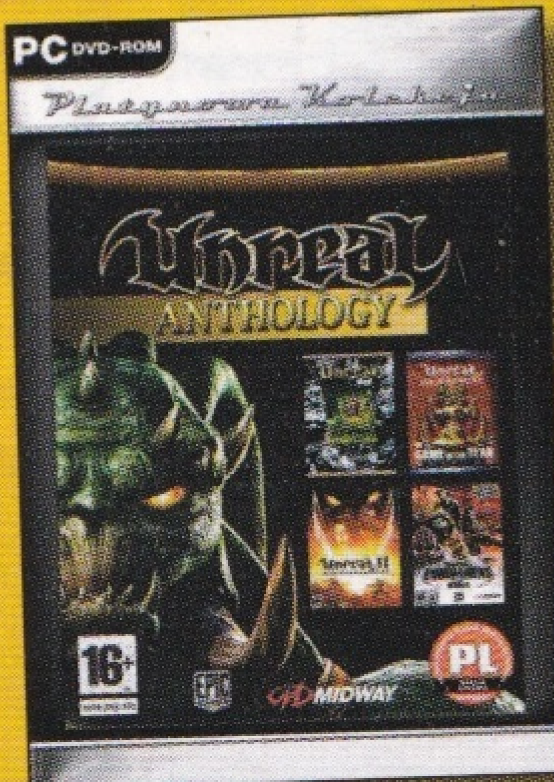
Wszystko to sprawiło, że **mimo horrendalnych jak na tamte czasy wymagań sprzętowych Unreal odniósł spektakularny sukces**, a Epic Games z dnia na dzień ze studia, które zajmowało czołową pozycję na rynku produkcji shareware, stało się poważnym konkurentem dla takich tuzów, jakimi wówczas były 3D Realms czy id Software. Firmie Tima Sweeneya pomógł też nowatorski pomysł na sprzedawanie licencji na wykorzystanie silnika graficznego – to na niej zarobiła miliony dolarów, które mogła zainwestować w dalszy rozwój.

Kierunek tego rozwoju był dla szefów firmy jasny: rozgrywki sieciowe i Internet. Wcześniej jednak, korzystając z poziomów i grafik przygotowanych podczas prac nad Unrealem, Epic wypuściło dodatek o nazwie Return to Na Pali (bohater wraca na Na Pali w poszukiwaniu innego ziemskiego statku, który miał się tam rozbić). Równocześnie podjęto decyzję, że prawdziwą kontynuację gry stworzy inne studio, amerykańskie Legen Entertainment, znane z wielu klasycznych tekstówek (m.in. serie Gateway i Spellcasting). Unreal II: The Awakening ukazał się ostatecznie w 2003 roku (już po sieciowym Unreal Tournament, o którym piszemy na kolejnych stronach), ale niestety zawiódł graczy. Choć był całkiem niezłym FPS-em, musiał sprostać oczekiwaniom fanów, którzy liczyli na to, że nowy tytuł zrobi na nich równie duże wrażenie jak oryginał. Tymczasem legendzie naprawdę trudno dorównać...


Ale ciacho!


Dlaczego zawsze mam takiego pecha? Tramwaj mi uciekł...

Chcę to mieć!



Jeśli chcesz zagrać w Unreala (z dodatkiem) lub Unreal II, znajdziesz je teraz w kolekcji Unreal Anthology, która w dobrych sklepach z grami komputerowymi kosztuje tylko 59,90 zł. Tylko, bo poza wspomnianymi tytułami zawiera również Unreal Tournament: Game of the Year Edition oraz Unreal Tournament 2004: Editor's Choice Edition.

Czas na turniej

Unreal odmienił oblicze FPS-ów, dokładniej ich tryb dla jednego gracza, ale nie przyniósł rewolucji w rozgrywkach sieciowych. To przypadło w udziale dopiero kolejnemu tytułowi z serii – Unreal Tournament.

Mimo sukcesu Unreala jego twórcy – głównie Tim Sweeney, James Schmalz i wspierający ich w zakresie sztucznej inteligencji Steven Polge – zdawali sobie sprawę, że fantastyczny tryb single tej produkcji jest dużo lepszy niż raczej standardowy multiplayer. **Jednocześnie cały zespół wierzył w to, że właśnie rozgrywki sieciowe są przyszłością gier komputerowych i wszyscy chcieli jak najszybciej poprawić to, czego nie udało się dopracować z braku czasu i pieniędzy.** Tym bardziej że i jednego, i drugiego Epic Games miało już pod dostatkiem.

Prace nad komponentem sieciowym ruszyły pełną parą, kiedy twórcy natrafili w Internecie na Jacka Portera i jego niewielki program, który pozwalał łatwo wyszukiwać dostępne w wirtualnej przestrzeni multiplayerowe mecze Unreala. Prostota aplikacji i jej niezawodność przekonały ostatnich niedowiarków, że gra w sieci nie musi wiązać się ze skomplikowanym konfigurowaniem programu i że ze wszystkim poradzi sobie sam komputer po ledwie kilku kliknięciach. Według pierwotnych zamierzeń moduł do gry wieloosobowej miał być dodatkiem do podstawowej wersji Unreala, ale aplikacja Portera sprawiła, że zmieniono plany. **Epic Games zadecydowało: następny Unreal będzie w pełni sieciowy, a w jego nazwie pojawi się dopisek „Tournament".**

Przy tym projekcie, podobnie jak przy oryginalnym Unrealu, pomogło – paradoksalnie – rozproszenie twórców po całym świecie. Znów wszyscy chcieli się wykazać kreatywnością, w związku z czym większość pomysłów, które zachwyciły graczy w gotowym tytule, była rozwiązaniami indywidualnymi, do których przekonali kolegów poszczególni programiści czy graficy. Z takich „kamyczków" powstała gra, jaką znamy dziś: Steve Polge dorzucił unowocześnione algorytmy sztucznej inteligencji, Cliff Bleszinski wymyślił modyfikatory tradycyjnej rozgrywki (np. multi kill, czyli premiowanie graczy, którzy potrafią zabić kilku przeciwników z kolei), a Tim Sweeney udoskonalił silnik oryginału. Grupowo projektowano również mapy, których w ostatecznej wersji Unreal Tournament było aż kilkadziesiąt – mocno zróżnicowanych i przeznaczonych dla graczy na każdym poziomie zaawansowania.

Unreal Tournament ukazał się w bardzo ciekawym momencie w historii gier komputerowych. Po premierze oryginału dużo mówiło się o rywalizacji między Epic Games a id Software (i serią Quake), tymczasem Nierealny Turniej zapowiedziany został mniej więcej w tym samym czasie, co Quake III Arena, oparta na podobnym pomyśle produkcja konkurencyjnego studia. Z oddechem przeciwników na plecach obie ekipy starały się wydać swoje dzieła jak najszybciej – ostatecznie w tym wyjątkowym wyścigu zbrojeń wygrało Epic, którego Unreal Tournament ukazał się pod koniec listopada 1999 roku, dokładnie 10 dni wcześniej niż Quake III Arena.



UT 2003 – dla wielu fanów serii lekki zawód.

Nie tylko jednak pod tym względem Tournament wyprzedził dzieło id Software. Choć na początku wydawało się, że obie produkcje cieszą się podobną popularnością, po jakimś czasie liczba grających w Arenę zaczęła spadać, a uczestników Turnieju nie ubywało. Było to zasługą bogactwa Unreala. Oddawał on do dyspozycji graczy więcej trybów zabawy, poziomów, broni (z których każda posiada dwa rodzaje działania) itd.

Trybom rozgrywki warto poświęcić oddzielny akapit, bowiem wśród nich jest kilka

CIEKAWOSTKI

- Wiele modyfikacji do Unreal Tournament dodaje do podstawowej gry nowe tryby zabawy. Najpopularniejsze z nich to: UT Soccer i Frag Ball (kręcące się wokół zasad piłki nożnej) oraz Monster Hunt. Ogromną kolekcję modyfikacji do wszystkich części Unreala znajdziesz na stronie: http://www.beyondunreal.com/.
- Unreal Tournament znajduje się na słynnej liście niemieckiego urzędu Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften/Medien, który zajmuje się ochroną nieletnich przed szkodliwymi dla nich materiałami pojawiającymi się w mediach. UT trafił na nią oczywiście ze względu na przemoc. Co ciekawe, ten sam los spotkał Unreal Tournament 2003, ale już nie Unreal Tournament

3 generacje UT

Unreal Tournament to jedyny FPS w historii, którego kolejne części oparte są na następujących po sobie generacjach tego samego silnika – mowa oczywiście o Unreal Engine. Jaki wpływ miało to na oprawę tych produkcji, pokazuje porównanie jednego z modeli postaci w jego wersjach z trzech odsłon.



takich, które dziś uznajemy za najbardziej standardowe, a które przed premierą UT nikomu do głowy nie przyszły. Deathmatch i Team Deathmatch to starcia pojedynczych graczy lub ich zespołów – taki pomysł na zabawę sieciową wprowadził pierwszy Doom i twórcy Unreal Tournament mogli tylko przygotować odpowiednio dużo map zaprojektowanych tak, by tego typu potyczki były na nich jak najbardziej



UT 2004. Czarno na... szarym widać, że w tej części było już...

2004 i najbardziej „brutalny" z całej czwórki Unreal Tournament 3. Nie oszczędzono natomiast konsolowego Unreal Championship 2: The Liandri Conflict.

Unreal Tournament ma ukrytych wiele żartobliwych nawiązań do innych gier z serii i konkurencyjnych tytułów. Dla przykładu, gdy uda ci się zdobyć piłę mechaniczną (nie jest to proste, dostępna jest tylko na ukrytych mapach), zamiast zwyczajowego komunikatu: „You got the Chainsaw" widzisz napis: „It's been five years since I've seen one of these". To nawiązanie do gry Doom II: Hell on Earth, wydanej pięć lat przed Unreal Tournament.

Chociaż od jej premiery minęło już dziewięć lat i ukazały się jej kolejne części i inne sieciowe strzelanki, wciąż są ludzie, którzy grają w UT. Szacuje się, że obec-

ekscytujące. Również Last Man Standing (wariant trybu Deathmatch, w którym istotna jest nie jak największa liczba fragów, a jak najmniejsza liczba zgonów) trudno nazwać przełomowym. Capture the Flag także znany był wcześniej – bazuje na ruchowej grze dla dzieci, a w świecie wirtualnej rozrywki i FPS-ów zagościł wraz z fanowskimi modyfikacjami do Quake'a i produkcją Rise of the Triad. Czysto „Unrealowe" były natomiast dwa inne sposoby rozgrywki: Domination i Assault. W tym pierwszym celem jest przejęcie kilku (zwykle trzech) punktów kontrolnych umieszczonych na mapie – to pomysł, który później podchwycili i rozwinęli m.in. twórcy serii Battlefield. Kolejny z trybów, Assault, dzieli graczy na dwie drużyny, z których jedna próbuje zdobyć bazę przeciwnika, a druga – obronić ją. By osiągnąć sukces, napastnicy muszą wykonać sekwencję pewnych czynności... dokładnie tak jak w grach Wolfenstein: Enemy Territory czy Quake Wars.



...lepiej. A przynajmniej ładniej.

Assault spodobał się graczom tak bardzo, że kiedy okazało się, iż nie ma go w kolejnej części UT, na forach internetowych podniosło się larum. Z powodu braku tego trybu do dziś wydany w październiku 2002 roku Unreal Tournament 2003 uznawany jest za najgorszą odsłonę cyklu. W przypadku tego tytułu Epic Games wpadło we własną pułapkę i chyba jedyny raz w całej historii firmy jej szefowie za bardzo uwierzyli w magię marki Unreal. Dlaczego? Gra, która ukazała się jako UT 2003, pierwotnie miała być dużo obszerniejsza i bardziej rozbudowana, ale przedstawiciele studia doszli do wniosku, że część zaplanowanych opcji można wyciąć, by wydać je później w postaci dodatku. Choć średnia ocen wystawionych przez pisma i serwisy branżowe przekroczyła 88%, Epic szybko zdecydowało się na wypuszczenie kolejnej odsłony serii, pełnowymiarowej i zgodnej z pierwotnym projektem UT 2003. Doszło nawet do tego, że ci gracze, którzy kupując Unreal Tournament 2004 przedstawili oryginalny egzemplarz jego poprzednika, mogli liczyć na zniżkę!

Mimo niezbyt entuzjastycznego przyjęcia Unreal Tournament 2003 to także tytuł, który wprowadził do rozgrywek sieciowych kilka no-

nie aktywnych jest około czterech tysięcy graczy. Nie próbuj jednak z nimi rywalizować – to mistrzowie, którzy każdą broń i mapę znają na wylot.

W latach 2001 i 2002 Unreal Tournament był oficjalną grą World Cyber Games, olimpiady dla progamerów. W obu edycjach wygrał ten sam człowiek, gracz z Niemiec o ksywie GitzZz. Jego prawdziwe nazwisko to Christian Hoeck, jest 24-latkiem (a więc wtedy, gdy święcił tryumfy, miał około 18 lat!), ale niestety w 2005 roku wycofał się z udziału w turniejach. Szkoda – w czasach swojej świetności miał niemalże boski status, jego nicka znali wszyscy, którzy śledzili scenę UT, a jego rywalizacja z największymi (np. Fatal1ty na turnieju ESWC 2003) elektryzowała fanów e-sportu.

wych pomysłów – a przynajmniej w oficjalnie wydanym produkcie wykorzystywał rozwiązania, które wcześniej pojawiały się tylko w modach. Dobrym przykładem są dodane tryby: Bombing Run (czyli futbol amerykański w wersji a la Unreal), Mutant (wariacja na temat King of the Hill, w której jeden z graczy jest mutantem o nadludzkiej wytrzymałości wyposażonym w niekończącą się amunicję) oraz Invasion (gdzie uczestnicy zabawy współpracują, walcząc z kolejnymi falami kosmitów sterowanych przez komputer). Unreal Tournament 2003 różnił się od swojego poprzednika także większym wsparciem dla tzw. mutatorów, czyli opcji zmieniających parametry rozgrywanego meczu (np. mutator Big Head powiększa głowę gracza w zależności od tego, jak dobrze ten sobie radzi). UT 2003 bazował już na drugiej generacji silnika Unreal, dzięki czemu wyglądał nieporównywalnie lepiej od swojego poprzednika.

Mimo to **godnym następcą Unreal Tournament okazał się dopiero UT 2004**, wydany w marcu 2004 roku. Zawierał on wszystko to, co Unreal Tournament 2003, a do tego kilka nowatorskich – jak na ówczesne czasy – rozwiązań oraz obiecany Assault (wraz z nim powróciła także snajperka, broń z UT, której również brakowało fanom oryginału). Pierwszą z innowacji było wprowadzenie do gry pojazdów, a co za tym idzie – powiększenie map, na których toczą się rozgrywki. Kolejną: dodanie nowego trybu o nazwie Onslaught, w opracowaniu którego „Epikom" pomagało inne studio, Psyonix, założone przez część ekipy współtworzącej wcześniej pierwszą wersję Unreal Engine i kilka osób wyłowionych ze sceny moddingu. Zabawa w Onslaught toczy się na największych poziomach, a polega na przejmowaniu kolejnych węzłów energetycznych, po zdobyciu których możesz wreszcie zaatakować główną bazę przeciwnika. Pod względem technologicznym wrażenie robiły: system UnrealTV, pozwalający na transmitowanie rozgrywanych meczów na żywo także do tych, którzy w nich nie uczestniczą, oraz obsługa standardu VoIP, dzięki któremu zawodnicy mogą rozmawiać ze sobą głosowo i przekazywać sobie ostrzeżenia czy komendy. To był strzał w dziesiątkę – demo pobiło rekord ściągnięć z Internetu (pierwszy milion osiągnęło w ciągu zaledwie kilku dni), sama gra również sprzedawała się doskonale i na kilka lat wyznaczyła standard wśród sieciowych strzelanek. W tym miejscu warto dodać, że wspomniane demo UT 2004 jest jednym z bardziej obszernych w historii: zawiera 5 map i pozwala zagrać na nich w sześciu różnych trybach. Taką „hojność" Epic Games uzasadniały rozmiary pełnej wersji – znajdowało się w niej ponad 100 (!!!) map, dziesięć sposobów zabawy i więcej niż setka grywalnych postaci.


A to już Unreal Tournament 3. Po prostu rządzi!

Ponieważ gracze z zasady lubią, jak „jest dużo", również **Unreal Tournament 3 zaprojektowany został tak, by dawać możliwość poznania różnych odmian i smaków sieciowej strzelaniny.** Ta napędzana

Unreal Engine 3 gra ukazała się pod koniec 2007 roku po licznych opóźnieniach i zmianie tytułu (przez długi czas Epic zapowiadało... Unreal Tournament 2007). Trudno dziś powiedzieć, czy wpływ tej produkcji na gatunek sieciowych FPS-ów będzie równie wielki, jak dwóch z jego poprzedników (UT i UT 2004) – od premiery minął zbyt krótki okres, a konkurencja zaostrzyła się (mniej więcej w tym samym czasie ukazały się Quake Wars: Enemy Territory oraz Team Fortress 2, część pakietu Orange Box). W porównaniu do wcześniejszych gier z serii, Unreal Tournament 3 przyniósł również niewiele nowinek, wręcz przeciwnie – oferuje raczej oldskulową rozgrywkę w next-genowej oprawie.

Chcę to mieć



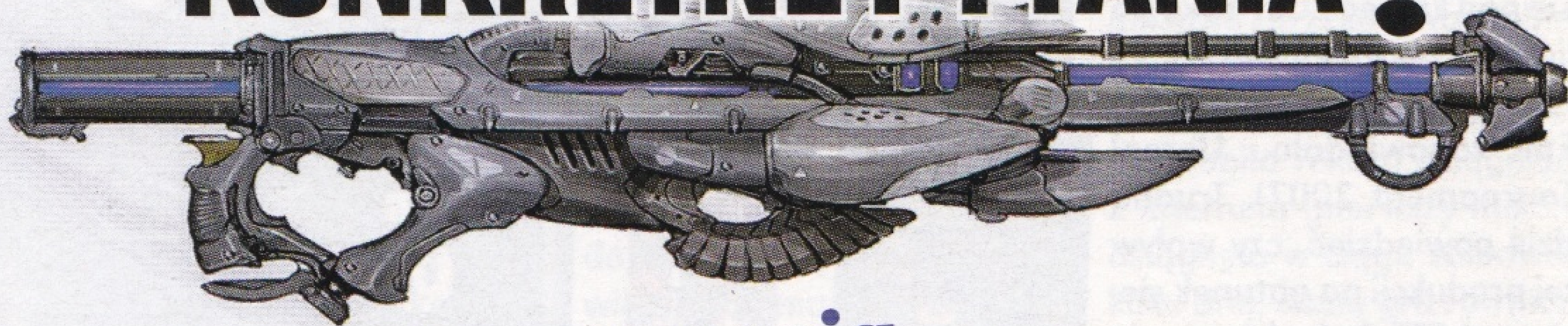
Jeśli chcesz zmierzyć się z innymi w Unrealu, masz do wyboru dwie opcje: albo kupić opisywaną wcześniej Unreal Anthology, gdzie znajdziesz UT i UT 2004, albo sięgnąć po wydany pod koniec minionego roku Unreal Tournament 3, który w dobrym sklepie z grami kupisz za 99,00 zł. Najlepiej zaś zrobisz, jeśli zdecydujesz się na oba rozwiązania...

Paradoksalnie w tym właśnie tkwi jego siła – **trudno byłoby znaleźć inną współczesną produkcję, która podczas rozgrywki budziłaby takie emocje i dawała tak dużo frajdy.** Wszystkie mapy dopracowane są w najmniejszych szczegółach, bronie zaprojektowano tak, aby gracze, którzy wyspecjalizują się w ich używaniu, wiedzieli dokładnie, gdzie i jak strzelić, by wywołać pożądany skutek, a pojazdy (oraz inne maszyny bojowe) są szybkie i łatwo się je prowadzi/pilotuje. Największym zaskoczeniem może być nieobecność trybu Assault, jego miejsce zajął jednak inny, o nazwie Warfare, który łączy w sobie najlepsze cechy brakujących rozgrywek Assault i Onslaught.

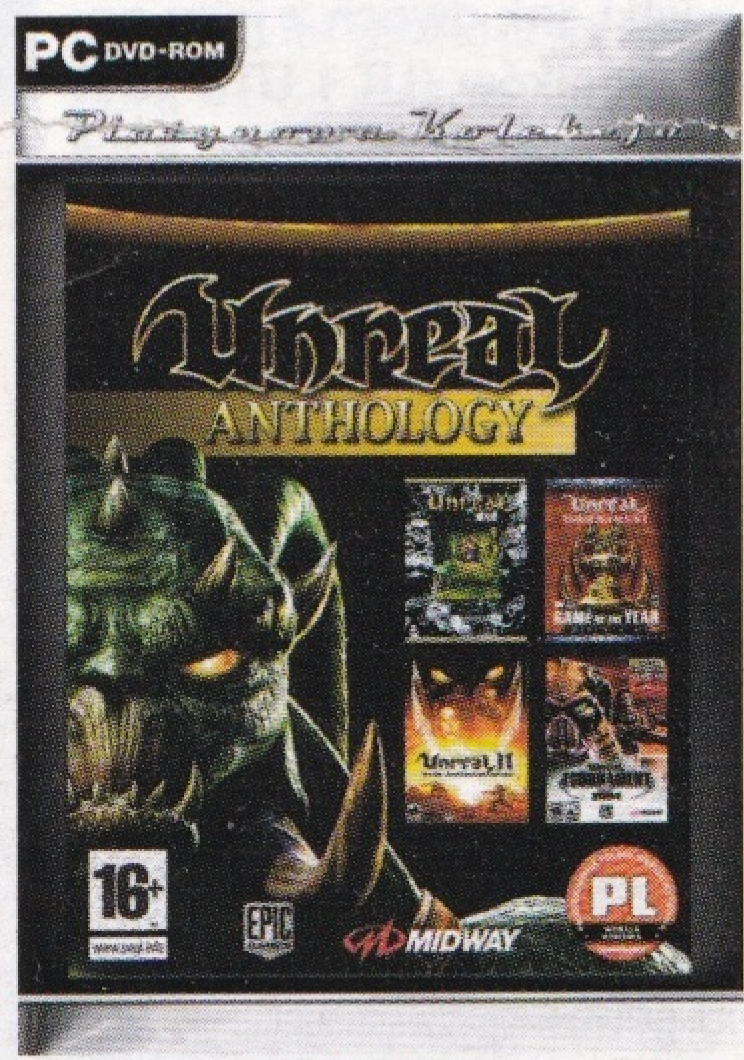
Jaka będzie przyszłość Unreala? Tego na razie nie sposób przewidzieć. Epic Games wspiera UT 3 (w lutym ukazał się drugi patch, aktualizujący grę do wersji 1.2), fani tytułu przygotowują do niego kolejne mody (zajrzyj na stronę podaną w Ciekawostkach), a Tim Sweeney... myśli już nad kolejną generacją silnika Unreal Engine. Seria będzie więc trwać nadal. To nierealne, by miało stać się inaczej...



KONKRETNE PYTANIA!



Mamy do wygrania 10 zestawów: Unreal Anthology + Unreal Tournament 3



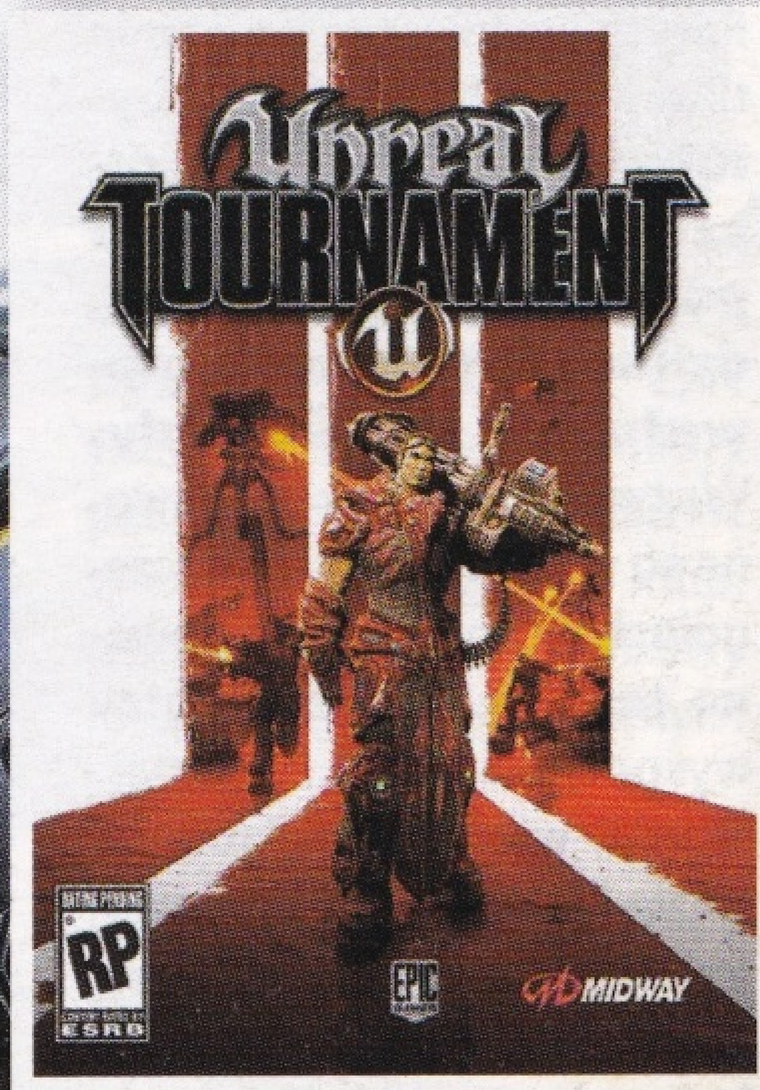
Aby wziąć udział w losowaniu nagród, dokończ zdanie:

Silnik, który napędza grę Unreal, to...

A. idTech

B. SAGE

C. Unreal Engine



Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.UN.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **7 kwietnia 2008 r.**

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!